炒 噩 揷 罕 B 勘(A)

8

(11)特許出願公開番号

特期2002—325970 (P2002-325970A)

(43)公開日 平成14年11月12日(2002.11.12)

(51)Int Cl'	佐 婦女屈の物4 OI
第別記号 FI 13/10 A63F 9/24 13/00	
所別記号 FI 13/10 A63F 9/24	_
第別記号 FI 13/10 A63F	_
觀別記号	_

(22) 出版日 平成13年4月27日(2001.4.27)

(21) 出題群功

特**期**2001-132978(P2001-132978)

(71)出版人 598172963 メソア疾気 株式会社コナミコンピュータエンタテイン

(72) 発明者 **西山 湖南** 東京都中央区時海一丁目8番10号

東京都千代田区神田神保町3丁目25番地

(72) 発明者 川本 典男 株式会社ケイツーイー棋点内

记点都千代田区神田神保町 3 丁目25番地

株式会社ケイシームー東京内

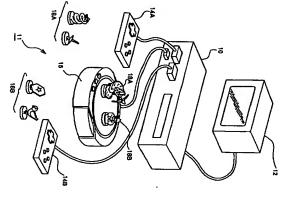
(74)代理人 100109025 弁理士 岩本 威陸

最終頁に続く

## (54) [発限の名称] ゲームシステム、プログラム及びゲーム用RFID通信機

取ったデータがどのプレイヤに係るデータであるかを速 やかに判断する。 ゲーム中にRFIDデータキャリアから読み

出し、前記データキャリアリストに照らしてどのプレイ のゲーム用駒18A、18BをRFIDリーダライタ1 8A、18Bが配置されると、そこから1D情報を読み R F 1 Dリーダライタ 1 6の通信エリアにゲーム用駒 1 出し、ID情報とプレイヤとを対応づけてなるデータキ ヤに対応するものかを判断する。 ャリアリストを生する。そして、ゲームスタート後は、 6の通信エリアに配置すると、そこから I D情報を読み 【解決手段】 ゲームスタート前に各プレイヤが手持ち



【特許請求の範囲】

るよう案内する手段と、 ームカードを共用RFID通信機の通信エリアに配置す 【請求項1】 プレイヤ毎に手持ちのゲーム用駒又はゲ

前記案内に応じて前記共用RF1D通信機の通信エリア RFIDデータキャリアからID情報を読み出す手段 に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられた

読み出されるID情報を各プレイヤに対応づけて記憶す

一ム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカードに対 に基乙いて、前記共用RFID通信機の通信エリアにゲ 読み出される I D情報と前記記憶する手段の記憶内容と DデータキャリアからID情報を読み出す手段と、 されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられたRFI 前記共用RFID通信機の通信エリアにゲーム中に配置

を含むことを特徴とするゲームシステム。 【請求項2】 請求項1に記載のゲームシステムにおい

**だするプフイヤを判断する手段と、** 

を実行する手段をさらに含むことを特徴とするゲームシ 前記判断する手段による判断結果に基づいてゲーム処理

るよう案内する手段、 ームカードを共用RFID通信機の通信エリアに配置す 【請求項3】 プレイヤ毎に手持ちのゲーム用駒又はゲ

いるRFIDデータキャリアからID情報を読み出す手 に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられて 前記案内に応じて前記共用RFID通信機の通信エリア

読み出される!D情報を名プレイヤに対応づけて記憶す

されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられたRFI Dデータキャリアから I D情報を読み出す手段、 前記共用RFID通信機の通信エリアにゲーム中に配置

応するプレイヤを判断する手段、及び、判断結果に基づ いてゲーム処理を実行する手段、 一ム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカードに対 に基づいて、前記共用RFID通信機の通信エリアにゲ 読み出されるID情報と前記記憶する手段の記憶内容と

られているRFIDデータキャリアからID情報を読み としてコンピュータを機能させるためのプログラム。 プレイヤの手持ちのゲーム用駒又はゲームカードに備え 【請求項4】 案内に応じて通信エリアに配置される各

読み出されるID燴報を名プレイヤに対応づけて記憶す

ゲームカードに備えられたRFIDデータキャリアから 前記通信エリアにゲーム中に配置されるゲーム用駒又は I D情報を読み出す手段と、

ゲーム用駒又はゲームカードに対応するプレイヤを判断 に基づいて、前記通信エリアにゲーム中に配置される名 読み出されるID情報と前記記憶する手段の記憶内容と

を備えることを特徴とするゲーム用RFID通信機。 【発明の詳細な説明】

[0001]

数プレイヤが共用のRF1D通信機の通信エリアにRF ログラム及びゲーム用RFID通信機に関し、特に、複 ム、及びそのためのプログラム並びにゲーム用RFID ムカードを配置しながらゲームを楽しむゲームシステ IDデータキャリアを備える手持ちのゲーム用駒やゲー 【発明の属する技術分野】本発明はゲームシステム、フ

[0002]

や定期券等として人間が携帯する用途にも、その応用節 や物流管理等の物に取り付ける用途のみならず、社員証 tification)技術が急速に発展しており、RFIDデー タキャリア(RFIDタグ)の小型化により、商品管理 【従来の技術】近年、RFID(Radio Frequency IDen

書き換えるようにしている。

[0004]

うだしている。 べく、スタック交換が指示されるようになっている。 は、次のプレイヤに係るスタックからデータを読み取る つで2人分以上のデータを順次読み取ることができるよ うして、データ認み き手段が2つ存在しなくても、1 ーディングカードの組)を配置すると、そこからデータ が慰み取られるようになっている。また、1人のプレイ ヤが1人ずり頃にデータ読み き手段にスタック(トレ テムは、具体的には、システムが起動するとき、プレイ ヤに係るスタックからデータ読み取りが完了したときに **【発明が解決しようとする課題】上記カードゲームシス** 

は、ゲーム中に何度もデータ読み取り手段にRFIDデ たり、或いは該通信エリアから外したりするゲームで ゲームの局面に応じて任意に一又は複数のRFIDデー 夕読み取りの機会が増えてくると、データ読み取りが大 スタックを配置させるようにすると、プレイヤ数やデー ―タキャリアを配置する機会が生じ得るが、こうしたケ タキャリアを共用 R F I D通信機の通信エリアに配置し 歿に煩むしいものになってへる。例れば、名 プワイヤか **指示しながら複数プレイヤに順にデータ読み書き手段に** 【0005】しかしながら、このようにスタック交換を

 $\frac{1}{1}$ 

-2-

8

特開2002-325970

囲が広がってきている。

記憶するようにして、それをゲームの進行に応じて福々 タキャリアを埋設して、オブジェクトに関するデータを れているカードゲームシステムがある。このカードゲー 用としては、特開平11-244537号公報に開示さ ムシステムでは、トレーディングカードにRFIDデー 【0003】かかるRFID技権のゲームの分野への応

 $\widehat{\mathfrak{E}}$ 

特開2002-325970

な進行を助けるようにしたゲームシステム、及びそのた あるかを速やかに判断できるようにして、ゲームの円滑 めのプログラム並びにRFID通信機を提供することに あって、その目的は、ゲーム中にRFIDデータキャリ アから読み取ったデータがどのプレイヤに係るデータで 【0006】本発明は上記課題に鑑みてなされたもので

**応するプレイヤを判断する手段と、を含むことを特徴と** に基づいて、前記共用RFID通信機の通信エリアにゲ 読み出される I D情報と前記記憶する手段の記憶内容と されるID情報を各プレイヤに対応づけて記憶する手段 の通信エリアに配置するよう案内する手段と、前記案内 FIDデータキャリアからID情報を読み出す手段と、 配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられたR と、前記共用RFID通信機の通信エリアにゲーム中に データキャリアからID情報を読み出す手段と、読み出 れるゲーム用駒又はゲームカードに備えられたRFID に応じて前記共用RFID通信機の通信エリアに配置さ に、本発明に係るゲームシステムは、プレイヤ毎に手扶 **ーム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカードに対** ちのゲーム用駒又はゲームカードを共用RFID通信機 【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため

キャリアからID情報が読み出される。そして、読み出 配置するだけで速やかにそれに対応するプレイヤを判断 できるようになる。こうして、ゲームの円滑な進行を即 D通信機の通信エリアにゲーム用駒又はゲームカードを リアに配置しておくことにより、ゲーム中は共用RFI ム用駒又はゲームカードを共用RFID通信機の通信エ 判断される。このため、予め各プレイヤが手持ちのゲー れたゲーム用駒又はゲームカードに対応するプレイヤが されたID情報と上記記憶の内容とに基づいて、配置さ ドが配置されると、それらに備えられたRFIDデータ F I D通信機の通信エリアにゲーム用駒又はゲームカー て記憶される。そして、例えばゲーム開始後等に共用R る。睨み出されたID情報は各プレイヤに対応づけられ たRFIDデータキャリアからID情報が読み出され すると、それらゲーム用駒又はゲームカードに備えられ 等に案内に応じて各プレイヤが手持ちのゲーム用駒又は ゲームカードを共用RFID通信機の通信エリアに配置 【0008】本発明によれば、例えばゲーム開始後等に

段をさらに含む。こうすれば、ゲーム用駒又はゲームカ 手段による判断結果に基づいてゲーム処理を実行する手 ードを共用RFID通信機の通信エリアに配置すること 【0009】また、本発明の一態様では、前記判断する ઇ

> できるようになり、魅力的なゲームシステムとすること により、プレイヤ毎にゲーム処理に影響を与えることが

段、読み出されるID情報を各プレイヤに対応づけて記 いるRFIDデータキャリアからID情報を読み出す手 に基づいてゲーム処理を実行する手段、としてコンピュ ドに対応するプレイヤを判断する手段、及び、判断結果 られたRFIDデータキャリアからID情報を読み出す 一ム中に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備え 一夕を機能させるためのものである。 アにゲーム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカー 内容とに基づいて、前記共用RFID通信機の通信エリ 手段、読み出されるID情報と前記記憶する手段の記憶 愧する手段、前記共用RFID通信機の通信エリアにゲ に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられて 前記案内に応じて前記共用RFID通信機の通信エリア ヤ毎に手持ちのゲーム用駒又はゲームカードを共用RF I D通信機の通信エリアに配置するよう案内する手段、 【0010】また、本発明に係るプログラムは、プレイ

7

20 それに対応するプレイヤを判断できるようになる。こう により、ゲーム中は共用RFID通信機の通信エリアに ゲーム用駒又はゲームカードを配置するだけで速やかに を共用RFID通信機の通信エリアに配置しておくこと 予め各プレイヤが手持ちのゲーム用駒又はゲームカード して、ゲームの円滑な進行を助けることができる。 ソナルコンピュータ等のコンピュータで実行させれば、 【0011】本発明に係るプログラムをゲーム機やパー

ムカードに対応するプレイヤを判断する手段と、を備え 信エリアにゲーム中に配置される各ゲーム用駒又はゲー のゲーム用駒又はゲームカードに備えられているRFI ることを特徴とする。 報と前記記憶する手段の記憶内容とに基づいて、前記通 駒又はゲームカードに備えられたRFIDデータキャリ 段と、前記通信エリアにゲーム中に配置されるゲーム用 出されるID情報を各プレイヤに対応づけて記憶する手 DデータキャリアからID情報を読み出す手段と、読み 内に応じて通信エリアに配置される各プレイヤの手持ち アからID情報を読み出す手段と、読み出されるID信 【0012】また、本発明に係るRFID通信機は、案

â るプレイヤを判断できるようになる。こうして、ゲーム はゲームカードを配置するだけで速やかにそれに対応す おくことにより、ゲーム中は通信エリアにゲーム用駒又 のゲーム用駒又はゲームカードを通信エリアに配置して の円滑な進行を助けることができる。 【0013】本発明によれば、予め各プレイヤが手持ち

【発明の実施の形態】以下、本発明の好適な実施の形態

ムシステムの外観を示す図である。同図に示すように、 【0015】図1は、本発明の一実施の形態に係るゲー

> 庭用テレビ受像器12と、ゲームコントローラ14A, このゲームシステム11は、家庭用ゲーム機10と、家 格納した情報記憶媒体が装着されている。 ている。家庭用ゲーム機10には、ゲームプログラムを 6と、ゲーム用駒18A、18Bと、を含んで構成され 14Bと、RFIDリーダライタ(RFID通信機) I

【0016】家庭用ゲーム機10は、従来公知の構成を

がゲームコントローラ14A、14Bでゲーム操作入力 に内蔵されるスピーカから出力されるゲーム音楽やゲー 示されるゲーム画面を見たり、家庭用テレビ受像器12 有するものであり、家庭用テレビ受像器受像器12に表 ム効果音を聞いたりしながら、1人又は2人のプレイヤ をして、ゲームを楽しむようになっている。 【0017】このゲームシステムで特徴的な点は、家庭

は複数を選択し、それを該RFIDリーダライタ16か 数を選択し、それをRFIDリーダライタ16に載置す 面に応じて、手持ちのゲーム用駒18Bから1つ又は複 から下ろすのである。同様に、プレイヤBはゲームの局 局面に応じて手持ちのゲーム用駒18Aから1つ又は複 テム11でゲームを楽しむ場合、プレイヤAはゲームの たりしながらゲームを楽しむようになっている点であ 又は複数を選択し、それを販RFIDリーダライタ16 タ16に既に蝦匱されているゲーム用駒18Aから1つ る。また、ゲームの局面に応じて、RFIDリーダライ 数を選択し、それをRFIDリーダライタ16に載置す ゲーム用駒18A,18Bを載置したり、それを下ろし ており、ゲームの局面に応じて、このRFIDリーダラ 用ゲーム機 1 0 に R F I Dリーダライタ 1 6 が接続され る。また、ゲームの局面に応じてRFIDリーダライタ る。例えば、プレイヤA及びプレイヤBが同ゲームシス イタ16にプレイヤがRF1Dデータキャリアを備えた 16に既に載置されているゲーム用駒188から1つ又

備力、使用量、前回使用時刻等)である。 ゲームデータ ュア24に関連するデータであり、例えばゲームキャラ リア22は、自他を餓別するID情報とともにゲームデ にしてもよい。また、不正防止の為、 I D情報は更新不 には、RFIDリーダライタ16により更新可能な形態 クタ又はゲームアイテムの各種属性データ(攻撃力、守 一夕をそれぞれ格納している。 ゲームデータは、フィギ る。すなわち、RFIDデータキャリア22がフィギュ 2を備えており、その上にゲームキャラクタ又はゲーム ように、コイン状のRFIDデータキャリア(タグ)2 館な形態でRFIDデータキャリア22に記憶されるこ 館な形態(リードオンリ)で記憶されるものを含むよう でRFIDデータキャリア22に記憶されるが、更新不 ア24の台として利用されている。RFIDデータキャ アイテムを象ったフィギュア24が取り付けられてい 【0018】ゲーム用駒18A, 18Bは、図2に示す

> FIDデータキャリア22としては、選択的アクセスが からデータを読み出し、さらに、逆にRFIDデータキ の読み出し又は き込みができるようになっている必要 えられたRF1Dデータキャリア22に対して、データ により、鮫RFIDリーダライタ16に戦置されている を指定してリードアクセス又はライトアクセスすること タキャリア22は自他を識別するID情報を記憶するよ テム11で利用されるRFIDリーダライタ16及びR 種々のものが採用可能であるが、特に、このゲームシス 結合方式、電磁誘導方式、マイクロ波方式、光方式等、 ャリア22にデータを き込めるようにもなったもの FIDリーダライタ16がRFIDデータキャリア22 ゲーム用髪18A,18Bのうち特定のゲーム用磬に備 うにしており、RFIDリーダライタ16は、ID情報 可能なものである必要がある。すなわち、RFIDデー で、従来公知の基本構成を有する。方式としては、電磁 FIDデータキャリア22は、互いに非接触の状態でF 【0019】 ここで、RFIDリーダライタ16及びF

のアンテナが内蔵されている。すなわち、RFIDリー び該RFIDデータキャリア22に電力供給をするため 広さを有する円形ステージ状に形成されており、該ステ タキャリア 2 2 が無電源で動作するものが望ましい。ま ダライタ16の上面が通信エリアとして用意されてい ージの下にRFIDデータキャリア22とデータ通信及 18 Bを所定数、例えば10個程度を載置できる程度の た、RFIDリーダライタ16は、ゲーム用駒18A. 【0020】なお、RFIDリーダライタ16及びRF 1 Dデータキャリア 2 2の方式としては、RF1 Dデー

【0021】以下、本ゲームシステム11の構成の詳細

リア22を合んで構成されている。このうち、モニタ3 2、音声処理部45、DVD再生部46は、家庭用ゲー 理部32、RAM38、ROM40、入出力制御部4 るものである。また、マイクロプロセッサ30、画像処 48、RFIDリーダライタ16、RFIDデータキャ 処理部 4 5、スピーカ 4 4、D V D 再生部 4 6、D V D 48は家庭用ゲーム機10の全面パネルに備えられたデ 4及びスピーカ44は家庭用テレビ受像器12に含まれ 制御部42、ゲームコントローラ14A,14B、音声 ニタ34、バス36、RAM38、ROM40、入出力 **組に示す図である。回図に示すように、ゲームシステム** イスクトレイに反答されるものである。 ム機1 0の筐体に内蔵されるものである。また、DVD 11は、マイクロプロセッサ30、画像処理部32、モ 【0022】図3は、本ゲームシステム11の構成を開

ઇ 出力制御部42は、パス36により相互データ通信可能 0、**国像処理部32、RAM38、ROM40、及び入** 【0023】同図に示すように、マイクロプロセッサ3

4

4

歿換して所定タイミングでモニタ34に出力する。 **一ム画面を描画するとともに、その内容をピデオ信号に** から送られる画像データを受け取って同VRAM上にケ AMを含んで構成されており、マイクロプロセッサ30 サ30の作葉領域も確保される。画像処理部32はVR み取られたゲームプログラム及びデータが必要に応じて ものである。また、RAM38には、DVD48から読 ータを家庭用ゲーム機10の各部でやり取りするための ム機10の各部を制御する。バス36はアドレス及びテ 読み出されるゲームプログラムに甚少いて、家庭用ゲー 格納されるオペレーティングシステムやDVD48から 【0024】マイクロプロセッサ30は、ROM40に き込まれる。また、RAM38にはマイクロプロセッ

に記憶されているID情報やゲームデータを読み出す。 us)ボート等に接続される。そして、マイクロプロセッ れているゲームプログラム及びデータを読み出す。RF 楽やゲーム効果音等のデータを再生して、それらをスピ VD48に格納されたプログラムに基づへ家庭用ゲーム サ30からの指示に従ってRFIDデータキャリア22 庭用ゲーム機10の例えばUSB (Universal Serial B 48から読み出されてサウンドパッファに記憶された音 グいてプレイヤのゲーム操作を判定する。<br />
音声処理部4 機10の処理について説明する。 【0026】以下、ゲームシステム11の処理、特にD I Dリーダライタ16は上述した構成を有しており、家 プロセッサ30からの指示に従ってDVD48に配値と ーカ44から出力する。DVD再生郎46は、マイクロ 5はサウンドパッファを含んで構成されており、DVD ている。マイクロプロセッサ30は、その操作信号に基 36を介してマイクロプロセッサ30に渡すようになっ し、そのスキャン結果を表す信号(操作信号)を、パス ーラ14A,14Bの各種ボタンの操作状態をスキャン ある。入出力制御部42は、一定周期でゲームコントロ 4 Bは、プレイヤがゲーム操作をするための入力手段で ンターフェースである。ゲームコントローラ14A,1 サ30との間でなされるデータ通信を中継するための人 或いはRFIDリーダライタ16と、マイクロプロセッ 14A, 14B、音声処理部45、DVD再生部46、 【0025】入出力制御部42は、ゲームコントローラ 30

約されたゲームプログラムに基づいて家庭用ゲーム機1 0が実行するものである。この処理では、まずプレイヤ するフロー図である。同図に示す処理はDVD48に格 ている。図4は、データキャリアリスト登録処理を説明 A, 18Bをデータキャリアリストに登録するようにし ムの開始時に、各プレイヤが手持ちのゲーム用駒18 【0027】このゲームシステム11においては、ゲー ઇ

> 6の通信エリアに順に載置させてもよい。そして、完了 操作が行われると、読み出した I D情報をデータキャリ 全てのゲーム用駒18が少なくとも一度は載せられるよ **隣内に応じてプレイヤAがRFIDリーダライタ16の** ッセージを含むようにすれば好適である。そして、この 変数に A (1人目プレイヤ)を設定し (S101)、決 アリストに登録する(S 105)。 ら、手持ちのゲーム用駒18をRFIDリーダライタ1 いし、手持ちのゲーム用駒18を載せ下ろししながら、 にRFIDリーダライタ16の通信エリアに載せてもよ ち、各プレイヤは手持ちの全てのゲーム用駒18を一度 そこからID情報を読み出す(S103)。この処理 通信エリアに手持ちのゲーム用駒18Aを載置すると、 全ての持ち駒をフィールドに載せてください。」等のメ 人目プレイヤ (1P) の全ての持ち駒をフィールドに載 るように案内するための案内面面を家庭用テレビ受像器 8BをRFIDリーダライタI6の通信エリアに戯置す にプレイヤAに対して手持ちのゲーム用駒18A又は1 了操作が行われるまで続けられる(S 1 0 4)。 すなわ やてへださい。」、 供いは「2人目プレイヤ (2 P) の 12に表示する(S102)。案内画像は、例えば「1 (S103)は、ゲームコントローラ14Aにおいて完

ーム用駒18Bについては、そこから読み出されたID 記憶する。また、プレイヤBに対する案内画面に応じて 僧エリアに載置されたゲーム用駒18Aについては、そ 情報をプライトBに対応しみて記憶する。 RFIDリーダライタ16の通信エリアに戯置されたゲ こから読み出された I D情報をプレイヤA に対応づけて 対する案内画面に応じてRFIDリーダライタ16の通 けて記憶するようにしている。すなわち、プレイヤAに 区別して記憶するものであり、S105では読み出した I D情報を、そのI D情報に対応するプレイヤに関連付 するID情報群及びプレイヤBに対応するID情報群を している。データキャリアリストは、プレイヤAに対応 【0028】図5は、データキャリアリストの一例を示

西プレイヤに対してデータキャリア登録を終えると(S して \$102 から \$105 の処理を実行する。そして、 人目プレイヤ)を股兌し(S 107)、プレイヤBに関 レイヤに対してデータキャリア登録を終えたかを判断し 106)、処理を終了する。 (S106)、終えていなければプレイヤ変数にB(2 【0029】データキャリアリストを登録すると、両フ

報を読み出す。そして、その読み出したID情報がデー を速やかに判断できるようになる。すなわち、家庭用ゲ FIDリーダライタ16にゲーム用駒18が戴置される 16にゲーム用駒18が截置されると、そこからID信 ーム機10では、ゲーム開始後にRFIDリーダライタ ャリアリストを予め用意しておけば、ゲーム開始後はR 【0030】以上のようにしてゲーム開始前にデータキ それがプレイヤAの持ち踏やプレイヤBの持ち闘や

> こうして、ゲームが円滑に進行するようにしている。 イヤBの持ち懸かを速やかに判断するようにしている。 より、そのゲーム用點18がプレイヤAの持ち點やプレ ちらに対応しけられて記憶されているかを聞くることに タキャリアリストにおいてプレイヤAとプレイヤBのと

録テーブルから骸ゲーム用駒18A,18Bに係るレコ なっている。同テーブルに記憶されるID情報及びゲー 信エリアに載置されているゲーム用駒18A, 18B に戦闘されているゲーム用駒18A, 18Bから1D信 ム処理の内容に従って設定される。 ードを削除しないようにするためのフラグであり、ゲー ら下ろされても、例外的にアクティブデータキャリア翌 A, 18BがRFIDリーダライタ16の通信エリアか るものであり、登録抹消禁止フラグは、ゲーム用駒18 ムデータはRFIDデータキャリア22から読み出され が、その時点におけるゲーム処理に影響を与えるように ームデータが登録されているゲーム用駒18A, 18E ある。このアクティブデータキャリア登録テーブルにケ ータ、登録抹消禁止フラグを対応づけて記憶するもので 02)。図7は、このアクティブデータキャリア登録テ その読み出した1D情報及びゲームデータに基づいてア 報及びゲームデータを読み出す(S201)。そして、 タ16により数RFIDリーダライタ16の通信エリア は、メインゲーム処理を説明するフロー図である。同図 に実行されるメインゲーム処理について説明する。図6 ア登録テープルは、現在RFIDリーダライタ16の通 ープルの一例を示す図である。アクティブデータキャリ クティブデータキャリア登録テーブルを生成する(S 2 に示すように、この処理では、まずRFIDリーダライ (RFIDデータキャリア22)のID情報、ゲームデ 【0031】次に、データキャリアリスト登録処理の後

いる。そして、家庭用ゲーム機10は、アクティブデー いは停止を指示したりする処理であり、ゲームコントロ ゲームカードゲームに係るもの、ローラプレイングゲー お、ゲーム処理は、内容的には、例えばトレーディング 等に基づいてゲーム処理を実行するようにしている。な データキャリア登録テーブルに記憶されるゲームデータ VD48から読み出したデータ、操作信号、アクティブ タキャリア登録テーブルに記憶されるID情報に対応す ータ、音声データ、各種属性データ等が予め記憶されて ラクタ又はゲームアイテム(フィギュア24)の画像デ 新したり、ゲーム音楽やゲーム効果音の発音スタート或 する(S203)。このゲーム処理は、ゲーム画面を更 るデータをDVD48から続み出す。こうして、そのD る。DVD48には、ID情報に対応づけてゲームキャ 報及びゲームデータ等に基づき、実行されるものであ ティブデータキャリア登録テーブルに記憶されるID情 ーラ14A,14Bにより入力される操作信号や、アク リア登録テーブルを生成すると、次にゲーム処理を実行 【0032】 S202において、アクティブデータキャ

6

特開2002-325970

FIDリーダライタ16の通信エリアに載置されている るか(どのプレイヤに対応するものであるか)を判断す ジャンルのものでよい。また、ゲーム処理において、R トに照査して判断する。そして、判断結果に基づいてゲ る必要がある場合、ID情報を上記データキャリアリス ゲーム用駒 1 8 がどのプレイヤにより置かれたものであ ツゲームに係るもの、音楽ゲームに係るもの等、様々な ムに係るもの、ドライブゲームに係るもの、各種スポー - ム処理を実行する。

効果を帰属させるようにする。 れるプレイヤに、そのゲームアイテムを使用したことの れたものであるかを判断する。そして、家庭用ゲーム樹 により、そのゲーム用駒18がどのプレイヤにより置か されたID情報がデータキャリアリストにおいてどのフ 10では、その判断によりゲーム用駒18を置いたとさ フイヤで対応

だけられて

記憶されて

でる

でを聞くる

で

と ギュア24を備えたゲーム用駒18がRFIDリーダラ イタ16の通信エリアに載置されると、そこから読み出 【0033】例えば、あるゲームアイテムを象ったフィ

て、そのゲームキャラクタをゲーム空間(ゲームフィー イギュア24を備えたゲーム用駒18がRFIDリーダ ルド)に登場させる。 一ム用駒18を置いたと判断されるプレイヤの味方とし レイヤにより戯聞されたものであるかを判断し、そのゲ ライタ16の通信エリアに載置されると、それがどのフ 【0034】同様に、あるゲームキャラクタを象ったフ

ゲームアイテムやゲームキャラクタの画像を表示するよ たと判断されるプレイヤに対応する表示領域に、それら 信エリアに戯置されると、そのゲーム用駒18を観置し 備えたゲーム用駒18がRFIDリーダライタ16の通 アイテムやゲームキャラクタを象ったフィギュア24を キャラクタを表示する領域を用意する場合には、ゲーム 示画面にプレイヤ毎に使用ゲームアイテムや味方ゲーム 【0035】また、例えば家庭用テレビ受像器12の表

ઇ **要があるかを判断するようになっている。そして、以降** もゲームに登場し続ける必要があるゲームキャラクタ又 05)。 5203では、アクティブデータキャリア登録 ゲームアイテムにつき、以降もゲームに登場し続ける必 億されている I D情報に対応したゲームキャラクタ又は 更新されるようになっている。また、S203のゲーム 行されるようになっており、必要に応じて、それらゲー に(S 2 0 4)、登録抹消禁止フラグを更新する(S 2 処理では、アクティブデータキャリア登録テープルに記 ムキャラクタ又はゲームアイテムに係るゲームデータが ャラクタ又はゲームアイテムに関連するゲーム処理が実 テープルに記憶されている I D情報に対応したゲームキ ープルに記憶されているゲームデータを更新するととも にその内容に基づいてアクティブデータキャリア登録テ 【0036】 5203のゲーム処理を一旦終えると、次

占

الا

いないID情報がなければ、S209及びS210の処 配憶させる (5210)。一方、5208において、ア クティブデータキャリア登録テーブルに未だ記憶されて ブルに記憶されていない I D情報がある場合には、その 8)。そして、未だアクティブデータキャリア登録テー に、アクティブデータキャリア登録テーブルに未だ記憶 全てのゲーム用駒18A, 18Bの1D情報を読み出す 22にも反映させる (S206)。また、RFIDリー データの組をアクティブデータキャリア登録テープルに ータを読み出し(S209)、そのID情報及びゲーム 1D情報に係るゲーム用駒18A,18Bからゲームデ されていないID情報があるかを判断する(S20 わち登録抹消を禁止する目をセットする (S205)。 はゲームアイテムに係る登録抹消禁止フラグに1、すな ダライタ 1 6によって現在通信エリアに戴置されている IDリーダライタ16によってRFIDデータキャリア ープルに記憶されているゲームデータの更新内容をRF (S207)。そして、その読み出した I D情報の中 【0037】その後、アクティブデータキャリア登録テ

ラグに1がセットされていれば、家庭用テレビ受像器1 ブルから抹消する(S213)。一方、登録抹消禁止フ D情報に対応する登録抹消禁止フラグに 1 がセットされ の通信エリアから下ろされたと判断できるため、その1 S 2 1 4までの処理をゲーム終了まで繰り返す(S 2 1 を表示する(S214)。そして、以上のS203から 16の通信エリアに再度載置するように促すメッセージ 2にゲーム用駒18A, 18BをRFIDリーダライタ 関するレコードを、アクティブデータキャリア登録テー フラグに 1 がセットされていなければ、その 1 D情報に ているかを聞べる(S212)。そして、登録抹消禁止 ム用駒18A, 18Bは既にRFIDリーダライタ16 そのようなID情報があれば、そのID情報に係るゲー プデータキャリア登録テープルに記憶されている I D作 しないものがあるかを判断する(S211)。そして、 報のうち、S207で読み出したID情報の中には存在 【0038】次に、家庭用ゲーム機10では、アクティ

ライタ16の通信エリアに配置したり、或いは該通信エリアから外したりしながら、プレイヤがゲームを楽しむ 又は複数のゲーム用駒18A、18BをRFIDリーダ 理を展開するようにしたので、ゲームの局面に応じて一 **録テーブルを随時更新するとともに、同アクティブテー** ら下ろされたかを監視し、アクティブデータキャリア登 駒18A,18Bが載置されたか、或いは通信エリアか ば、RFIDリーダライタ16の通信エリアにゲーム用 タキャリア登録テープルの登録内容に基づいてゲーム処 【0039】以上説明したゲームシステム11によれ

【〇〇4〇】また、ゲーム開始前にRFIDリーダライ 50

でき、ゲームを円滑に進行させることができる。 より各ゲーム用駒18A、18Bが戴置されたかを判断 リアリストに照らし、どのプレイヤにより名ゲーム用稿 されると、そこから読み出されるID情報をデータキャ リストに登録するようにして、ゲーム開始後は、RFI る。このため、ゲーム開始後は速やかにどのプレイヤに Dリーダライタ16にゲーム用駒18A, 18Bが戯置 A. 18Bを戴置して、そのID情報をデータキャリア タ16に各プレイヤが手持ちの全てのゲーム用駒18 18A,18Bが截置されたかを判断するようにしてい

【0041】なお、本発明は上記実施の形態に限定され

ム型配信を採用するようにしてもよい。 の一部ずつを必要に応じて供給する、いわゆるストリー もよい。この場合、プログラム全体を一括して家庭用グ **黎庭用ゲーム機10にプログラムを供給するようにして** ようにしてもよい。また、インターネットやケーブルデ ク等のあらゆる情報記憶媒体からプログラムを供給する OM、光磁気ディスク、フロッピー(登録商標)ディス 供給するようにしたが、メモリカートリッジ、CD-R 一ム機10に供給するようにしてもよいし、プログラム **レパネットワーク料のデータ通信ネットワークを介して** 0にプログラム(ゲームプログラム)をDVD48から 【0042】例えば、以上の説明では家庭用ゲーム機1

リーダライタ16に新しいゲーム用駒18A、18Bが IDリーダライタ16からの報告に基づいて、RFID か、或いはゲーム用駒18A, 18BがRFIDリーダ 新しいゲーム用駒18A, 18Bが載置されたのか、刺 にしてもよい。このように、家庭用ゲーム機10がRF て、それを家庭用ゲーム機10に直ちに報告させるよう たが、RFIDリーダライタ16に内蔵される制御用プ いはゲーム用駒18A、18BがRFIDリーダライタ ライタ16から下ろされたのか、を監視するようにし ロセッサにて新しいデータキャリア22が戯置されたの 16から下ろされたのか、を直接的に監視するようにし 容と比較することにより、RFIDリーダライタ16に るRFIDデータキャリア22からID情報を読み出 Oが定期的にRFIDリーダライタ16に載置されてい し、これをアクティブデータキャリア登録テーブルの内 【0043】また、以上の説明では、家庭用ゲーム機1

数のゲーム用駒18A、18BをRFIDリーダライタ 用ゲーム機10無しで、ゲームの局面に応じて一又は核 0の機能をRFIDリーダライタ16に搭載して、家庭 を実現することができる。あるいは、家庭用ゲーム機1 外したりしながら、プレイヤがゲームを楽しむシステム 6の通信エリアに配置したり、或いは該通信エリアから のゲーム用駒18A,18BをRFIDリーダライタ1 載置されたか、或いはゲーム用駒18A,18BがRF 視するようにしても、ゲームの局面に応じて一又は複数 IDリーダライタ16から下ろされたか、を間接的に監

> ムを実現するようにしてもよい。 ら外したりしながら、プレイヤがゲームを楽しむシステ 16の通信エリアに配置したり、或いは該通信エリアか

エリアに配置したり、或いは該通信エリアから外したり が、図8に示すゲームシステム11Aのように、LCD 用駒18A, 18BをRFIDリーダライタ16の通信 においても、ゲームの局面に応じて一又は複数のゲーム 携帯ゲーム機20A、20Bを、RFIDリーダライタ えるとともに、家庭用ゲーム機10と同等機能を有する しながら、プレイヤがゲームを楽しむことができるよう 0を用いてゲームシステム11を構成するようにした 16に接続するようにしてもよい。こうすれば、家庭外 【0044】また、以上の説明では、家庭用ゲーム機 (液晶表示装置) 及びゲームコントローラを一体的に備

たが、RFIDデータキャリア22をカード状に形成し 18A, 18Bと同様、上記システムで利用することが てもよい。こうして出来るゲームカードも、ゲーム用駒 18BにRFIDデータキャリア22を備えるようにし 【0045】また、以上の説明ではゲーム用駒18A,

**に既始することによって、どのプレイヤによってゲーム** から I D情報を読み出し、それをデータキャリアリスト 読み出される I D情報やゲームデータにとともに家庭用 して、この判断結果を、ゲーム用駒18A,18Bから エリアに配置されたかを判断するようにすればよい。そ **用駒18A,18BがRFIDリーダライタ16の通信** 8 Bが配置されと、同コンピュータの制御により、そこ タ16の通信エリアにゲーム中にゲーム用駒18A, 1 するようにしてもよい。この場合、R F I Dリーダライ を各プレイヤに対応づけてデータキャリアリストに記憶 5ID情報を読み出すとともに、読み出されるID情報 A, 18Bに備えられたRFIDデータキャリア22か R F I Dリーダライタ 1 6の通信エリアに配置するよう より、プレイヤ毎に手持ちのゲーム用駒18A, 18B サ、メモリ、ディスプレイやLED等の表示手段等を含 案内し、その案内に応じて配置されるゲーム用駒18 むコンピュータを内蔵させて、黙コンピュータの制御に たが、RFIDリーダライタ16にマイクロプロセッ 10からRF1Dリーダライタ16を制御するようにし 【0046】さらに、以上の説明では、家庭用ゲーム機

> ゲーム機10に送信すれば、家庭用ゲーム機10でそれ 説明では、ゲームシステム11, 11Aで2人のプレイ をゲーム処理に反映させることができる。また、以上の ヤがゲームを楽しむようにしたが、より多くのプレイヤ

が同システムでゲームを楽しむようにしてもよい。

[0047]

により、ゲーム中は共用RFID通信機の通信エリアに それに対応するプレイヤを判断でき、ゲームの円滑な道 を共用RFID通信機の通信エリアに配置しておくこと 行を助けることができる。 ゲーム用駒又はゲームカードを配置するだけで速やかに 予め各プレイヤが手持ちのゲーム用駒又はゲームカード 【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、

【図面の簡単な説明】

外観を示す図である。 【図1】 本発明の実施の形態に係るゲームシステムの

用いられるゲーム用駒を示す図である。 【図2】 本発明の実施の形態に係るゲームシステムで

20 構成を示す図である。 【図3】 本発明の実施の形態に係るゲームシステムの

なある。 [図5] [図4] データキャリア登録処理を説明するフロー図

【図6】 メインゲーム処理を説明するフロー図であ

【図7】 アクティブデータキャリア登録テーブルのー

例を示す図である。 【図8】 本発明の他の実施の形態に係るゲームシステ

30 ムの外観を示す図である。 【符号の説明】

ô 力、45 音声処理部、46 DVD再生部、48 AM、40ROM、42 入出力制御部、44 スピー 2 画像処理部、34 モニタ、36 パス、38 R リア、24 フィギア、30 マイクロプロセッサ、3 A, 20B 携帯ゲーム機、22 RFIDデータキャ FID通信機)、18A,18B ゲーム用駒、20 ムコントローラ、16 RFIDリーダライタ (共用R ム、12 家庭用テレビ受像器、14A, 14B ゲー 10 家庭用ゲーム機、11,11A ゲームシステ

8

特開2002-325970

データキャリアリストの一例を示す図であ

8

7

~ \$210

~ S209

S208

~ S207 ~ S206

~ S205

**√** S202

ļ

듬

特開2002-325970

 $\Xi$ 

[8B] .

フロントページの統治

(72)発明者 新田 味紀 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 株式会社ケイシーイー東京内

Fターム(参考) 20001 AA17 8007 CA01 CA09 C802 C806 C808 CC00 58058 CA17 KA02 KA04 KA13 YA13 YA20

